

Intitulé de l'UE	Techniques de programmation avancée 2
Section(s)	- (3 ECTS) Master en Sciences de l'Ingénieur industriel orientation Life data technologies / Cycle 2 Bloc Complémentaire Passerelle Biotech - (3 ECTS) Master en Sciences de l'Ingénieur industriel orientation Life data technologies / Cycle 2 Bloc Complémentaire Passerelle Bio/Chimie/Agro

Responsable(s)	Heures	Période
Thierry QUEVY	35	Quad 1

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Projet en techniques de programmation	10h	Thierry QUEVY
Techniques de programmation 3	25h	Thierry QUEVY

Prérequis	Corequis
- Techniques de programmation avancée 1	- Traitement de l'information

Répartition des heures
Projet en techniques de programmation : 10h de travaux
Techniques de programmation 3 : 25h de théorie

Langue d'enseignement
Projet en techniques de programmation : Français
Techniques de programmation 3 : Français

Connaissances et compétences préalables
Langage de programmation procédural et/ou orienté objet

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
Cette UE contribue au développement des compétences suivantes
<ul style="list-style-type: none"> • Identifier, conceptualiser et résoudre des problèmes complexes <ul style="list-style-type: none"> ◦ Sélectionner et exploiter les logiciels et outils conceptuels les plus appropriés pour résoudre une tâche spécifique • Concevoir et gérer des projets de recherche appliquée <ul style="list-style-type: none"> ◦ Réunir les informations nécessaires au développement de projets de recherche • S'intégrer et contribuer au développement de son milieu professionnel <ul style="list-style-type: none"> ◦ Travailler en autonomie et en équipe dans le respect de la culture d'entreprise

Acquis d'apprentissage spécifiques

L'élève sera capable de réaliser une application C# pouvant communiquer avec une base de données

Contenu de l'AA Projet en techniques de programmation

Projet : réalisation d'une application en C#

Contenu de l'AA Techniques de programmation 3

Le langage C#

1. Les bases du langage C#
2. Classes, structures et interfaces
3. Classes .NET d'usage courant
4. Interfaces graphiques
5. Evènements utilisateur
6. Accès aux bases de données

Méthodes d'enseignement

Projet en techniques de programmation : approche par projets

Techniques de programmation 3 : cours magistral, approche par projets

Supports

Projet en techniques de programmation : syllabus, notes de cours

Techniques de programmation 3 : syllabus, notes de cours

Ressources bibliographiques de l'AA Projet en techniques de programmation

Cours C# par Serge Tahé

Cours C# par Serge Tahé

Ressources bibliographiques de l'AA Techniques de programmation 3

Cours C# par Serge Tahé

Cours C# par Serge Tahé

Évaluations et pondérations

Évaluation	Note globale à l'UE
Langue(s) d'évaluation	Français
Méthode d'évaluation	Examen oral : 70% Travaux/rapports : 20% Evaluation continue : 10% (non remédiable en 2ème session)

Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE

Projet en techniques de programmation : **non**
Techniques de programmation 3 : **non**

Année académique : **2020 - 2021**